

Evaluasi Usability Pada Redesign Website Edom Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Tiara Hafizah¹, Doni Indra Pratama², Lia Safitri³, Yoyon Efendi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknologi Informasi Universitas Sains dan Teknologi Indonesia

^{1,2,3}Jl. Purwodadi Indah KM.10, Pekanbaru, Riau, telp. 0896 2996 2259

e-mail: ¹2110031805002@sar.ac.id, ²2110031805029@sar.ac.id,

³2110031805026@sar.ac.id, ⁴yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id

Abstrak

Website EDOM memiliki peran penting dalam proses evaluasi akademik, di mana mahasiswa dapat memberikan umpan balik yang konstruktif mengenai kinerja dosen. Penelitian ini bertujuan mengavaluasi usability melalui metode Heuristic Evaluation dengan 10 elemennya untuk redesign website EDOM USTI. Evaluasi dilakukan pada 11 responden yang diwawancara diikuti perhitungan severity rating untuk setiap aspek. Hasilnya, semua aspek memiliki nilai skor rata-rata severy rating seperti Visibility of Sytem Status (0,5), Match beetwen system and the real world (0,5), User Control and Freedom (0,2), Consistency and standards (0,4), Error Prevention (0,3), Recognition rather than recall (0,5), Flexibility and efficiency of use (0,3), Aesthetic and minimalist design (0,1), Help users recognize, diagnose, and recover from errors (0,2), Help and Documentation (0,3) dengan nilai hasil severy rating 0 (nol) yang menunjukkan tidak ada masalah pada aspek tersebut. Evaluasi usability menunjukkan bahwa website ini memiliki tampilan yang jelas dan konsisten, navigasi yang mudah, serta penggunaan bahasa yang akrab bagi pengguna.

Kata Kunci: evaluasi, usability, redesign, website, heurisric evaluation

Abstract

The EDOM website has an important role in the academic evaluation process, where students can provide constructive feedback on lecturer performance. This research aims to evaluate usability through the Heuristic Evaluation method with its 10 elements for the redesign of the USTI EDOM website. The evaluation was conducted on 11 respondents who were interviewed followed by the calculation of severity rating for each aspect. As a result, all aspects have an average score value of severity rating such as Visibility of Sytem Status (0.5), Match beetwen system and the real world (0.5), User Control and Freedom (0.2), Consistency and standards (0.4), Error Prevention (0.3), Recognition rather than recall (0, 5), Flexibility and efficiency of use (0.3), Aesthetic and minimalist design (0.1), Help users recognize, diagnose, and recover from errors (0.2), Help and Documentation (0.3) with a severy rating of 0 (zero) which indicates there are no problems in that aspect. Usability evaluation shows that this website has a clear and consistent appearance, easy navigation, and the use of language that is familiar to users.

Keywords: evaluation, usability, redesign, website, heurisric evaluation

1. PENDAHULUAN

Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan telah mengubah cara penyampaian informasi dan interaksi antara institusi pendidikan dengan mahasiswa, staf, dan masyarakat luas [1]. Salah satu inovasi penting yang diadopsi oleh institusi pendidikan adalah penggunaan *website* sebagai sarana untuk menyediakan berbagai layanan dan informasi [2]. *Website* Evaluasi Dosen oleh Mahasiswa (EDOM) di Universitas Sains dan Teknologi Indonesia (USTI) merupakan salah satu *platform* yang memfasilitasi penilaian kinerja dosen oleh mahasiswa, yang menjadi bagian integral dalam meningkatkan kualitas pengajaran di universitas.

Website EDOM memiliki peran penting dalam proses evaluasi akademik, di mana mahasiswa dapat memberikan umpan balik yang konstruktif mengenai kinerja dosen [3]. Umpan balik ini tidak hanya membantu dosen dalam mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki, tetapi juga berfungsi sebagai dasar bagi universitas untuk mengambil keputusan strategis terkait pengembangan profesional dosen [4]. Oleh karena itu, keberhasilan *website* EDOM dalam mencapai tujuan ini sangat bergantung pada kemudahan penggunaan dan kenyamanan penggunanya [5]. *Usability* atau kegunaan *website* menjadi faktor kunci yang menentukan sejauh mana mahasiswa dapat menggunakan *platform* ini dengan efisien dan tanpa hambatan [6].

Usability merupakan teknik analisis kualitatif yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu aplikasi mudah digunakan oleh pengguna [7]. Aspek kegunaan pada poin ditujukan untuk mencapai kegunaan aplikasi yang melibatkan pengguna secara langsung dan tidak langsung [8]. Teknik pengujian ini dapat digunakan dengan berbagai jenis aplikasi, baik aplikasi kecil maupun besar yang dapat berjalan di berbagai perangkat. Aspek terpenting dari pengujian ini adalah kegunaan aplikasi yang diterapkan oleh, termasuk pengguna yang mewakili target pasar [9].

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seluruh aspek interaksi antara pengguna dengan produk atau layanan tertentu [10]. UX mencakup berbagai elemen seperti kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan keseluruhan kesan yang didapatkan pengguna selama berinteraksi dengan produk [11]. Dalam konteks *website*, UX memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan sejauh mana pengguna merasa nyaman dan puas saat menggunakan situs tersebut [12]. Pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mendorong keterlibatan, dan memastikan bahwa pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan mudah [13]. Sebaliknya, UX yang buruk dapat mengakibatkan frustrasi, mengurangi penggunaan, dan bahkan membuat pengguna beralih ke alternatif lain [14]. Oleh karena itu, desain *website* yang mengutamakan UX adalah kunci untuk menciptakan *platform* yang efektif dan menyenangkan bagi pengguna.

Meskipun *website* EDOM telah berfungsi selama beberapa waktu, tantangan tetap ada dalam memastikan bahwa desain dan fitur yang ditawarkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif [15]. *Redesign website* menjadi langkah yang esensial untuk memperbaiki dan menyempurnakan pengalaman pengguna [16]. Dalam konteks ini, evaluasi *usability* sangat diperlukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat [17]. *Evaluasi usability* memungkinkan pengembang untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* dan mengidentifikasi potensi hambatan yang dapat mengganggu pengalaman pengguna [18].

Pada penelitian ini, evaluasi *usability* terhadap *redesign website* EDOM dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam mengidentifikasi masalah *usability* berdasarkan prinsip-prinsip heuristik yang telah terbukti efektif [19]. Dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, peneliti dapat mengevaluasi desain *website* dari perspektif pengguna dan menemukan berbagai aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kegunaan *website* [20].

Dalam penelitian tentang analisis *user interface*, pada *website* sertifikat online banyuwangi, hanya menggunakan satu metode yang juga digunakan dalam penelitian yaitu metode heuristik. Metode ini menemukan permasalahan pada tiga aspek dan menghasilkan rekomendasi perbaikan [21].

Penelitian selanjutnya melakukan *review* pada *website* kuliah online STMIK Amikom Purwokerto. Pada penelitian ini juga hanya ada satu metode saja yang digunakan dalam penelitian ini. Artinya, ini adalah heuristik yang memberikan rata-rata semua aspek dengan hasil skalanya adalah 3 [22].

Penelitian selanjutnya melakukan evaluasi *user experience* pada *website* Dinas PMD Kab. Sumbawa, 10 heuristik menemukan beberapa variabel dengan persentase terendah

yang perlu diperbaiki segera, seperti penambahan menu *help* and *documentation* untuk meningkatkan tingkat *user experience* [23].

Hasil dari evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai berbagai masalah *usability* yang mungkin dihadapi oleh pengguna saat menggunakan website EDOM. Temuan ini akan menjadi dasar bagi pengembang dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain *website*, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan adanya evaluasi dan peningkatan berkelanjutan, diharapkan website EDOM dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung proses evaluasi kinerja dosen secara lebih efektif dan efisien, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Universitas Sains dan Teknologi Indonesia (USTI).

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menerapkan teori "*Heuristic Evaluation*" oleh *Jakob Nielsen* dan *Ralf Molich*. Metode evaluasi heuristik digunakan untuk melakukan evaluasi *usability* pada *redesign website* sebagai referensi ketika merancang *user interface* dan *user experience*. Alur penelitian bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian tahap pertama ini peneliti menentukan subjek dan lokasi penelitian yaitu *redesign website* EDOM Universitas Sains dan Teknologi Indonesia (USTI). Dengan mempertimbangkan permasalahan dan merumuskan batasan-batasan tertentu agar penelitian tetap terfokus pada tujuan penelitian. Pada tahap selanjutnya, dilakukan dengan mengidentifikasi topik-topik yang berkaitan dengan objek penelitian. Peneliti memilih metode evaluasi heuristik dan mulai mengumpulkan data melalui tahap wawancara kepada responden. Selanjutnya, akan melakukan analisa dan rekomendasi serta membuat kesimpulan dan saran.

2.1. Penyusunan Instrumen

Dalam metode evaluasi heuristik oleh *Jakob Nielsen* dan *Ralf Molich*, terdapat 10 prinsip akan dinilai dalam poin-poin pertanyaan dengan skor 1-5 pada Gambar 2. Berikut ini 10 prinsip *Usability Heuristic* [24]:

1. *Visibility of system status*
Dengan prinsip pertama ini, pengguna selalu menerima informasi tentang apa yang terjadi dari sistem melalui kabar baik di waktu yang tepat.
2. *Match between system and the real world*
Prinsip kedua ini mengharuskan bahasa yang digunakan sistem sesuai dengan pengguna dan menggunakan kata, frasa, dan konsep yang umum digunakan oleh pengguna.
3. *Use control and freedom*
Prinsip ketiga ini menyatakan bahwa pengguna harus diberikan kebebasan untuk memilih dan melakukan tugas (sesuai dengan kebutuhannya). Informasi harus jelas, sistem harus dapat dibatalkan dan diperbaiki, dan pengguna harus dapat

membuat keputusan sendiri mengenai pekerjaan yang sedang atau perlu mereka lakukan.

4. *Consistency and Standards*

Prinsip keempat ini mengharuskan sistem mengikuti standar yang ada. Pengguna tidak perlu lagi mempertanyakan perbedaan pemahaman mereka terhadap informasi, situasi, dan tindakan.

5. *Error Prevention*

Prinsip kelima ini mengharuskan Anda untuk mengantisipasi atau mencegah kesalahan pada sistem Anda dengan merancang pesan kesalahan dengan cara yang relevan dan dapat dimengerti oleh pengguna.

6. *Recognition rather than recall*

Pada prinsip keenam, sebaiknya antarmuka mudah diingat oleh pengguna sehingga pengguna tidak dapat menggunakan aplikasi atau sistem dalam jangka waktu yang lama dan mengingat cara menggunakannya.

7. *Flexibility and efficiency of use*

Prinsip ketujuh ini memungkinkan sistem memperhitungkan pengguna yang sudah ahli dan yang masih pemula dan berdasarkan kebutuhan pengguna.

8. *Aesthetic and minimalist design*

Prinsip kedelapan ini menyatakan bahwa informasi yang ditampilkan harus relevan dan sesuai kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, hal ini tidak mempengaruhi kegunaan atau visibilitas sistem.

9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*

Prinsip kesembilan ini, pembuatan objek, memerlukan fitur dan opsi agar dapat diidentifikasi dengan jelas. Pengguna tidak perlu mengingat informasi dari halaman ke halaman. Instruksi dan informasi sistem harus mudah diakses dan terlihat jelas.

10. *Help and documentation*

Prinsip kesepuluh ini menyatakan bahwa sistem harus mempunyai dokumentasi yang baik dan fasilitas bantuan yang baik agar pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem.

TABEL 1. Elemen *heuristic evaluation*

Nomor Heuristik	Elemen Heuristik	Keterangan
H1	Visibility of system status	Terdapat informasi status sistem saat ini dalam bentuk pesan dan waktu yang sesuai
H2	Match between system and the real world	Bahasa sistem sesuai dengan bahasa yang digunakan pengguna
H3	Use control and freedom	Pengguna mempunyai kendali dan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan
H4	Consistency and standards	Standar yang digunakan sistem harus konsisten
H5	Error Prevention	Terdapat sistem yang mencegah terjadinya kesalahan
H6	Recognition rather than recall	Membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah
H7	Flexibility and efficient of use	Sistem dapat mengakomodasikan pengguna yang ahli dan pengguna pemula
H8	Aesthetic and minimalist design	Memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai dengan kebutuhan sistem
H9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Memberikan bantuan bagi pengguna dalam mengenal, berdialog, serta memperbaiki kesalahan
H10	Help and documentation	Sistem memiliki dokumentasi yang relevan serta fitur help yang baik

2.2. Uji Instrumen

Pengujian *usability* pada evaluasi heuristik dimulai dari 0 (nol) sampai dengan 4 (empat) pada saat melakukan evaluasi. Bobot angka dari 0 (nol) sampai dengan 4 (empat) mempunyai arti [14] :

- 0: Tidak memiliki masalah kegunaan.
- 1: Memiliki masalah *cosmetic problem*.
- 2: *Minor usability problem*, perlu perbaikan.
- 3: *Major usability problem*, diperlukan perbaikan yang mempengaruhi proses.
- 4: *Usability catastrophe*, diperlukan tindakan desain ulang.

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara yang melibatkan 11 orang responden yang bertujuan guna mengetahui tingkat ketepatan suatu instrumen yang valid dan reliabel. Dari hasil wawancara tersebut akan dilakukan perhitungan *severy rating* untuk setiap aspeknya.

Severity rating merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi masalah yang di alami dengan mengevaluasi soal sesuai dengan tingkat kesulitannya. *Severy rating* dapat menggunakan peringkat tingkat keparahan untuk menentukan jumlah sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang ada, terdapat pada tabel 2 [25].

TABEL 2. Konversi Nilai *Severity Ratings*

Nilai Rata-rata (Skala Likert)	Severity Ratings	Jenis Kesalahan	Keterangan
5	0	tidak memiliki masalah usability	Tidak ada masalah
4	1	cosmetic problem	Masalah tidak perlu diperbaiki
3	2	minor usability problem	Perbaikan prioritas rendah
2	3	major usability problem	Perbaikan prioritas tinggi
1	4	usability catastrophe	Masalah harus diperbaiki

Skala Likert merupakan skala psikometri yang umum digunakan dalam survei dan merupakan skala yang paling umum digunakan dalam penelitian berbasis survei. Dalam menjawab pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuannya terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu pilihan yang tersedia [26]. Dapat dilihat dari Tabel 3..

TABEL 3. Konversi Nilai *Severity Ratings*

Skala (Pernyataan Positif)	Nilai
Sangat Setuju	SS 5
Setuju	S 4
Netral	N 3
Tidak Setuju	TS 2
Sangat Tidak Setuju	STS 1

Untuk menghasilkan nilai *severy rating* dari setiap aspek digunakan persamaan berikut ini [27].

$$S = (\Sigma A) / n \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

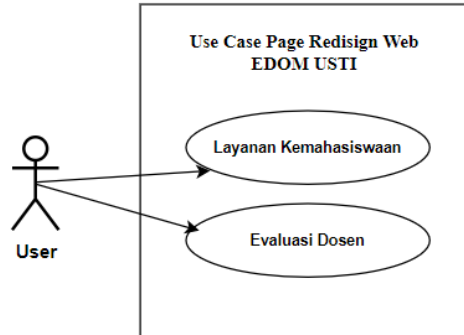
S = hasil *severity rating* dalam satu aspek

ΣA = jumlah skor rating dari sub aspek *heuristic evaluation*

n = banyaknya sub aspek *heuristic evaluation* dalam setiap aspek

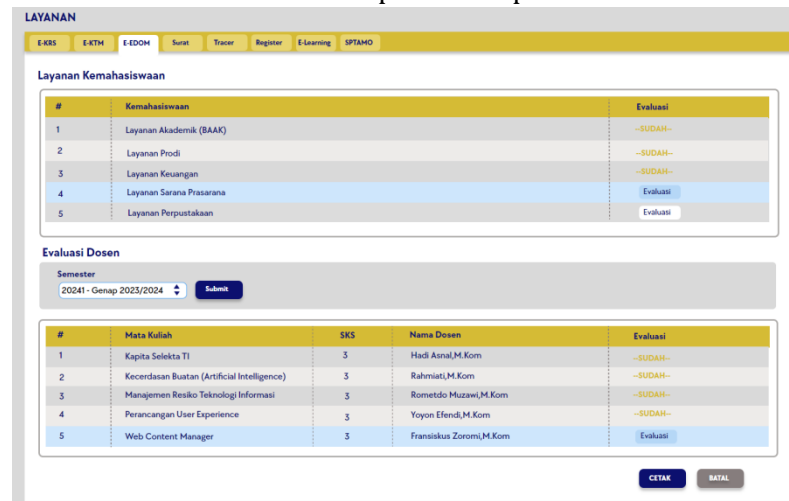
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam web *redesign* EDOM USTI terdapat dua fitur utama yaitu, layanan kemahasiswaan dan untuk evaluasi dosen. Dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Use case fitur *redesign* web EDOM USTI

Website menyediakan beberapa *page* menu yang dapat diakses oleh para pengguna admin, instruktur, dosen, mahasiswa, dan alumni. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah hanya menampilkan satu halaman home EDOM yang akan dilakukan evaluasi *usability*. Berikut ini halaman home dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 3. Tampilan Home Redesign Website EDOM USTI

Pengukuran dinilai menggunakan 10 elemen Heuristic Evaluation dengan mengajukan 10 pertanyaan yang mewakili setiap aspek.

TABEL 4. Pertanyaan untuk penilaian pada Heuristic Evaluation

No	Aspek Heuristic Evaluation	Pertanyaan
1	Visibility of System Status (H1)	Apakah pengguna dapat dengan mudah melihat keadaan sistem melalui informasi yang sedang berlangsung?
2	Match between system and the real world (H2)	Apakah istilah dan bahasa yang digunakan di website sudah sesuai dengan yang digunakan pengguna sehari-hari?
3	User Control and Freedom (H3)	Apakah pengguna dapat dengan mudah membatalkan dan kembali ke langkah sebelumnya tanpa kesulitan?
4	Consistency and standards (H4)	Apakah elemen-elemen desain dan navigasi konsisten di seluruh halaman website?

5	Error Prevention (H5)	Apakah sistem ini membantu pengguna mencegah kesalahan sebelum terjadi?
6	Recognition rather than recall (H6)	Apakah pengguna dapat mengenali opsi dan informasi tanpa harus mengingat dari satu bagian ke bagian lain?
7	Flexibility and efficiency of use (H7)	Apakah desain ini mendukung berbagai tingkat pengalaman pengguna, baik pemula maupun ahli?
8	Aesthetic and minimalist design (H8)	Apakah informasi yang ditampilkan sederhana dan tidak berlebihan?
9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors (H9)	Apakah terdapat pesan kesalahan yang jelas dan membantu pengguna memahami dan memperbaiki kesalahan?
10	Help and documentation (H10)	Apakah tersedia bantuan dan dokumentasi yang mudah diakses pengguna saat membutuhkannya?

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada responden yang merupakan 10 orang mahasiswa/i Universitas Sains dan Teknologi Indonesia (USTI) dan 1 orang guru. Berdasarkan 10 aspek dari metode heuristic evaluation semuanya bernilai severity rating 0 (nol) yang berarti kekurangan pada website masih dapat ditolerir oleh pengguna. Untuk hasil pengolahan data wawancara evaluasi usability redesign website EDOM USTI secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 5.

TABEL 5. Hasil pengolahan nilai *Severity Rating*

No.	Prinsip Heuristic	Nilai (ΣA)	Skor Rata-rata (S)	Severity Rating	Keterangan
1	Visibility of System Status (H1)	5	0,5	0	Tidak ada masalah
2	Match between system and the real world (H2)	5	0,5	0	Tidak ada masalah
3	User control and freedom (H3)	2	0,2	0	Tidak ada masalah
4	Consistency and standards (H4)	4	0,4	0	Tidak ada masalah
5	Error prevention (H5)	3	0,3	0	Tidak ada masalah
6	Recognition rather than recall (H6)	5	0,5	0	Tidak ada masalah
7	Flexibility and efficiency of use (H7)	3	0,3	0	Tidak ada masalah
8	Aesthetic and minimalist design (H8)	1	0,1	0	Tidak ada masalah
9	Help user recognize, diagnose, and recover from errors (H9)	2	0,2	0	Tidak ada masalah
10	Help and documentation (H10)	3	0,3	0	Tidak ada masalah

Hasil rata-rata berdasarkan beberapa pertanyaan yang mencakup seluruh aspek ditunjukkan pada tabel 5. Pertanyaan yang digunakan pada wawancara digunakan langsung untuk menentukan nilai *severity rating* pada *redesign website* EDOM USTI. Berikut ini uraian penilaian *website* berdasarkan pertanyaan yang diajukan kepada responden menggunakan 10 prinsip *heuristic evaluation*:

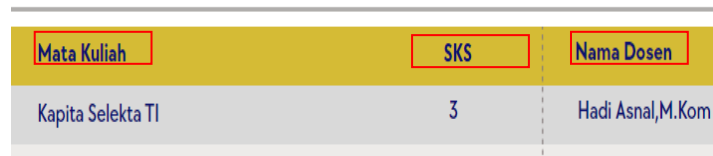
1. Visibility of System Status



Gambar 4. Visibility of System

Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,5. Tahap ini pengguna merasa *website* jelas menunjukkan bagian yang sedang diakses dengan menu yang disorot (misalnya, "E-EDOM" di bar navigasi atau bar navigasi di bagian atas).

2. Consistency and Standard



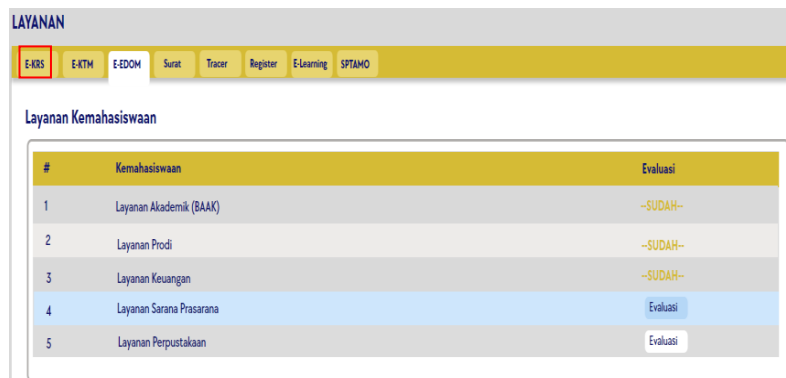
The image shows a table with three columns: Mata Kuliah, SKS, and Nama Dosen. The headers are highlighted with yellow backgrounds and red borders. The data row shows 'Kapita Seleкта TI', '3', and 'Hadi Asnal,M.Kom'.

Mata Kuliah	SKS	Nama Dosen
Kapita Seleкта TI	3	Hadi Asnal,M.Kom

Gambar 5. Match between System and The Real World

Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,5. Pada *website* ini menggunakan bahasa dan istilah yang akrab bagi pengguna, seperti Nama Dosen, SKS, dan Nama Mata Kuliah (Item Evaluasi Dosen).

3. User Control and Freedom

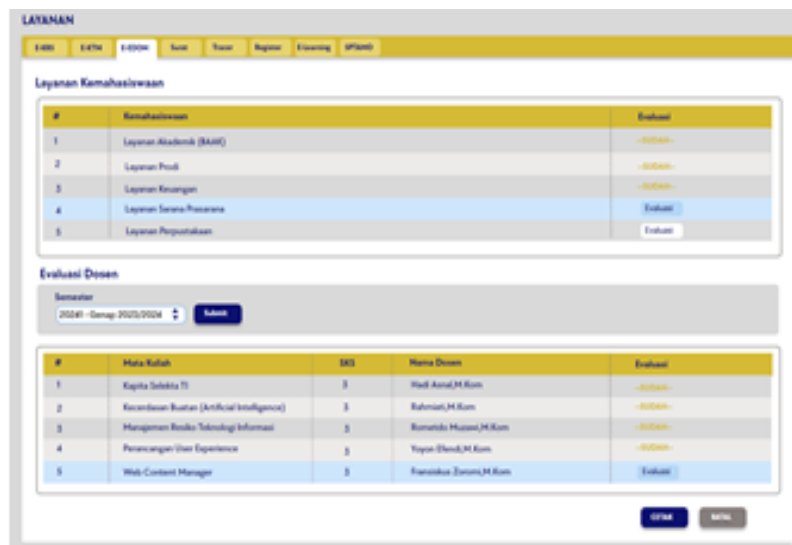


Gambar 6. User Control and Freedom

Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,2. Pada *website* ini menawarkan opsi navigasi yang jelas dan cara mudah untuk kembali ke halaman lainnya melalui tautan "E-KRS", "E-KTM", dll. (Bar navigasi dan tautan di dalam konten).

4. Consistency and Standard

Pada aspek *Consistency and Standard* memiliki nilai *severy rating* 0,4. Desainnya konsisten dalam hal skema warna, tipografi, dan tata letak, menjaga tampilan dan nuansa yang seragam di seluruh halaman. (Skema warna emas, biru dan putih yang seragam, penggunaan font yang konsisten).

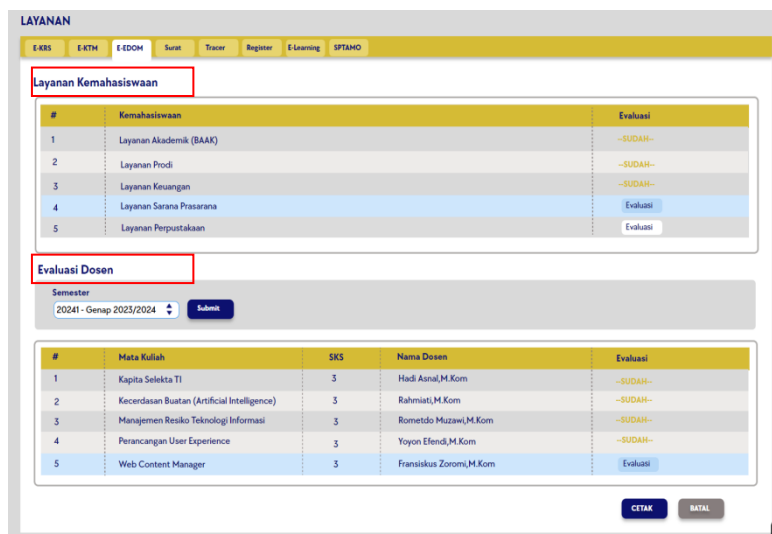


Gambar 7. Consistency and Standard

5. Error Prevention

Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,3. Penilaian dilakukan pada *page home* seperti yang sudah dijelaskan pada batasan masalah sehingga tidak terdapat yang menyebabkan kesalahan, konten sebagian besar informatif.

6. Recognition Rather than Recall



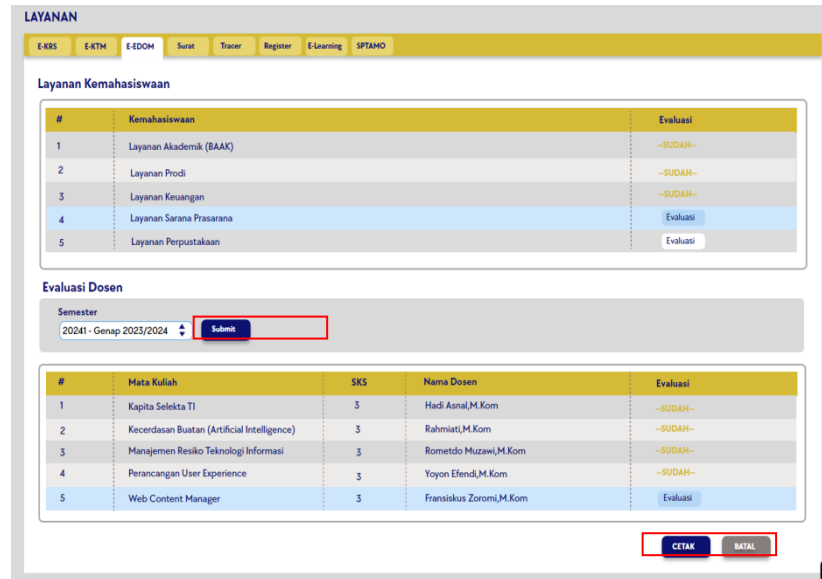
Gambar 8. Recognition Rather than Recall

Pada aspek Recognition Rather than Recall memiliki nilai *severy rating* 0,5. Informasi dan opsi terlihat, mengurangi kebutuhan pengguna untuk mengingat informasi dari satu bagian dialog ke bagian lainnya. (Menu yang terlihat, akses langsung ke bagian penting seperti "Layanan Kemahasiswaan," dan "Evaluasi Dosen").

7. Flexibility and Efficiency of Use

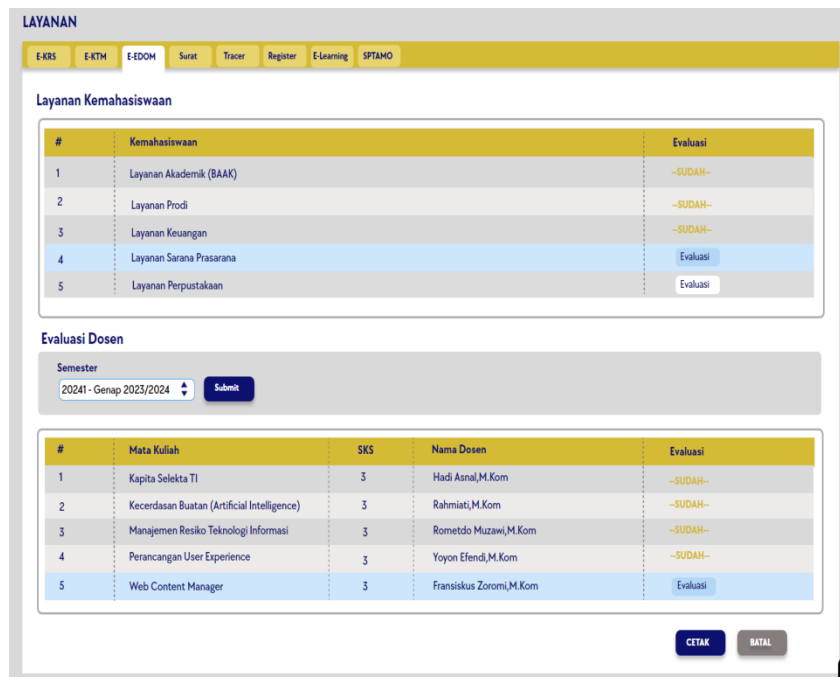
Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,3. Desainnya cocok untuk pengguna pemula dan berpengalaman dengan navigasi yang sederhana dan konten yang terlihat. (Navigasi sederhana dan bagian yang diberi label jelas, seperti terdapat

navigasi selengkapnya jika ingin mencari semester berapa, maka akan ditampilkan sesuai yang kita inputkan)



Gambar 9. Flexibility and Efficiency of Use

8. Aesthetic and Minimalist Design



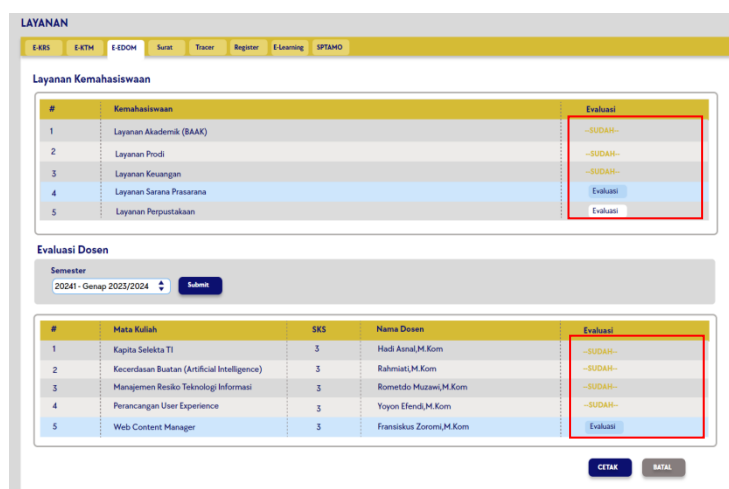
Gambar 10. Aesthetic and Minimalist Design

Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,1. Desainnya bersih dan fokus, tanpa elemen yang tidak perlu yang dapat membuat antarmuka berantakan. (Tata letak yang bersih, bagian konten yang fokus, penggunaan gambar dan ikon yang minimal).

9. Help user Recognize, Diagnose and Recover from Errors

Pada aspek ini memiliki nilai *severy rating* 0,2. Terdapat navigasi yang jelas dapat membantu pengguna menghindari kesalahan. Misalnya, semua tautan dan tombol

navigasi terlihat dengan jelas, sehingga meminimalisir kemungkinan kesalahan navigasi.



Gambar 11. *Help user Recognize, Diagnose and Recover from Errors*

10. Help and Documentation

Terakhir, pada aspek Help and Documentation dirasa sudah sangat jelas ditampilkan pada website sehingga

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi *usability* pada *redesign website* EDOM Universitas Sains dan Teknologi Indonesia (USTI) menunjukkan bahwa secara keseluruhan, *website* ini memiliki kinerja yang baik dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan 10 elemen *Heuristic Evaluation*, semua aspek memiliki nilai skor rata-rata *severy rating* seperti *Visibility of Sytem Status* (0,5), *Match beetwen system and the real world* (0,5), *User Control and Freedom* (0,2), *Consistency and standards* (0,4), *Error Prevention* (0,3), *Recognition rather than recall* (0,5), *Flexibility and efficiency of use* (0,3), *Aesthetic and minimalist design* (0,1), *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* (0,2), *Help and Documentation* (0,3) dengan nilai hasil *severy rating* 0 (no) yang menunjukkan tidak ada masalah pada aspek tersebut. Evaluasi *usability* menunjukkan bahwa *website* ini memiliki tampilan yang jelas dan konsisten, navigasi yang mudah, serta penggunaan bahasa yang akrab bagi pengguna. Keseluruhan *redesign website* ini berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan, dengan rata-rata *severy rating* yang rendah menunjukkan bahwa perubahan yang dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Universitas Sains dan Teknologi Indonesia, LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat), dan Tim Penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Farhatun Nisaul Ahadiyah, "Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online," *INTERDISIPLIN J. Qual. Quant. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 41-49, 2023, doi: 10.61166/interdisiplin.v1i1.5.
- [2] M. Ayu, M. F. Sari, and Muhaqiqin, "Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi," *J. Pengabd. Kpd. Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 2797-3395, 2021.

- [3] A. Zein, S. Farizy, and E. Suharyanto, "Sentimen Analisis Pada Komentar Pendek Evaluasi Dosen Oleh Mahasiswa (Edom) Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang," *J. Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 01, pp. 17–23, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/113%0Ahttps://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/download/113/66>
 - [4] Titing Magfirah, Nelson Rumui, Wa Masra, and Umroh Umroh, "Sistem Informasi Evaluasi Dosen Oleh Mahasiswa (EDOM) Jurusan Manajemen Informatika Berbasis Web," *J. Ilm. Tek. Inform. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–53, 2022, doi: 10.55606/juitik.v2i1.205.
 - [5] M. F. Asnawi, "Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Evaluasi Dosen FASTIKOM UNSIQ," *J. Econ. Manag. Account. Technol.*, vol. 6, no. 2, pp. 262–269, 2023, doi: 10.32500/jematech.v6i2.5339.
 - [6] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
 - [7] I. Salamah, L. Lindawati, M. Fadhli, and R. Kusumanto, "Evaluasi Pengukuran Website Learning Management System Polsri Dengan Metode Webqual 4.0," *J. Digit.*, vol. 10, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i1.151.
 - [8] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website," *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
 - [9] F. K. S. Dewi, Yonathan Dri Handarkho, and Felcia Veronica Prasetyo, "Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career," *J. Buana Inform.*, vol. 13, no. 02, pp. 126–135, 2022, doi: 10.24002/jbi.v13i02.6488.
 - [10] W. Buana and B. N. Sari, "Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.11669.
 - [11] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.3710.
 - [12] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq)," *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2020, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
 - [13] S. K. Ratri, B. T. Hanggara, and Y. T. Mursityo, "Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Website E-commerce di Indonesia menggunakan Metode Scenario Testing dan SUPR-Q (Studi Kasus: Tokopedia dan Bukalapak)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 6, pp. 2573–2583, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
 - [14] T. Tristiyanto, A. R. Irawati, D. Kurniawan, and R. A. Arba, "Evaluasi Heuristik Pada Aplikasi Terampil Untuk Optimalisasi User Interface Dan User Experience," *J. Pepadun*, vol. 1, no. 1, pp. 109–119, 2020, doi: 10.23960/pepadun.v1i1.18.
 - [15] I. Hijriani, Yulidar, and L. Luciana, "Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Seni Berbasis Website Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Fkip Universitas Tanjungpura," *J. Pengabd. Kpd. Masy. - Aphelion*, vol. 5, no. JUNI, pp. 207–212, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM>
 - [16] N. A. Zahra, A. Solicitor, R. El, and A. C. Ayuswantana, "Redesign Rancangan Identitas Visual Penerbit Buku CV Pustaka Cemerlang," vol. 4, pp. 8479–8493, 2024.
-

- [17] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, p. 71, 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [18] I. Rachmawati and R. Setyadi, "Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.
- [19] J. Mantik, M. Mulyani, K. Rizky, and N. Wardani, "Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang," *J. Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 2685–4236, 2022.
- [20] A. Oktafina, F. Arifatul Jannah, M. Fahrur Rizky, M. Verrel Ferly, Y. Dharma Tangtobing, and S. Rahayu Natasia, "Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota Xyz)," *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 134–146, 2021, doi: 10.35457/antivirus.v15i2.1553.
- [21] S. V. N. Fitri, O. Juwita, and T. Dharmawan, "Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *INFORMAL Informatics J.*, vol. 4, no. 3, p. 103, 2020, doi: 10.19184/isj.v4i3.12594.
- [22] D. U. Hidayah, I. R. Yunita, and G. Setyaningsih, "Evaluasi Website Kuliah Online STMIK Amikom Purwokerto Menggunakan Metode Heuristik (Studi Kasus Mata Kuliah Enterprise Resource Management)," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 18, no. 2, pp. 171–179, 2019, doi: 10.30812/matrik.v18i2.360.
- [23] H. Husin, S. Balafif, and E. T. Ardianto, "Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation," *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 30–39, 2023, doi: 10.37148/bios.v5i1.86.
- [24] A. N. Hidayat and U. L. Yuhana, "Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Rekayasa Ind.*, vol. 5, no. 2, pp. 108–117, 2023, doi: 10.37631/jri.v5i2.944.
- [25] W. S. Janguku, I. M. Candiasa, I. Made, and G. Sunarya, "Evaluasi Kualitas E-Government Menggunakan Metode E-Govqual, Importance Performance Analysis (IPA) dan Heuristic Evaluation," *Media Online*, vol. 4, no. 4, pp. 2294–2306, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1671.
- [26] Y. Sriyeni, "Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale," *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 13, no. 2, pp. 88–93, 2022, doi: 10.36982/jiig.v13i2.2294.
- [27] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.

